

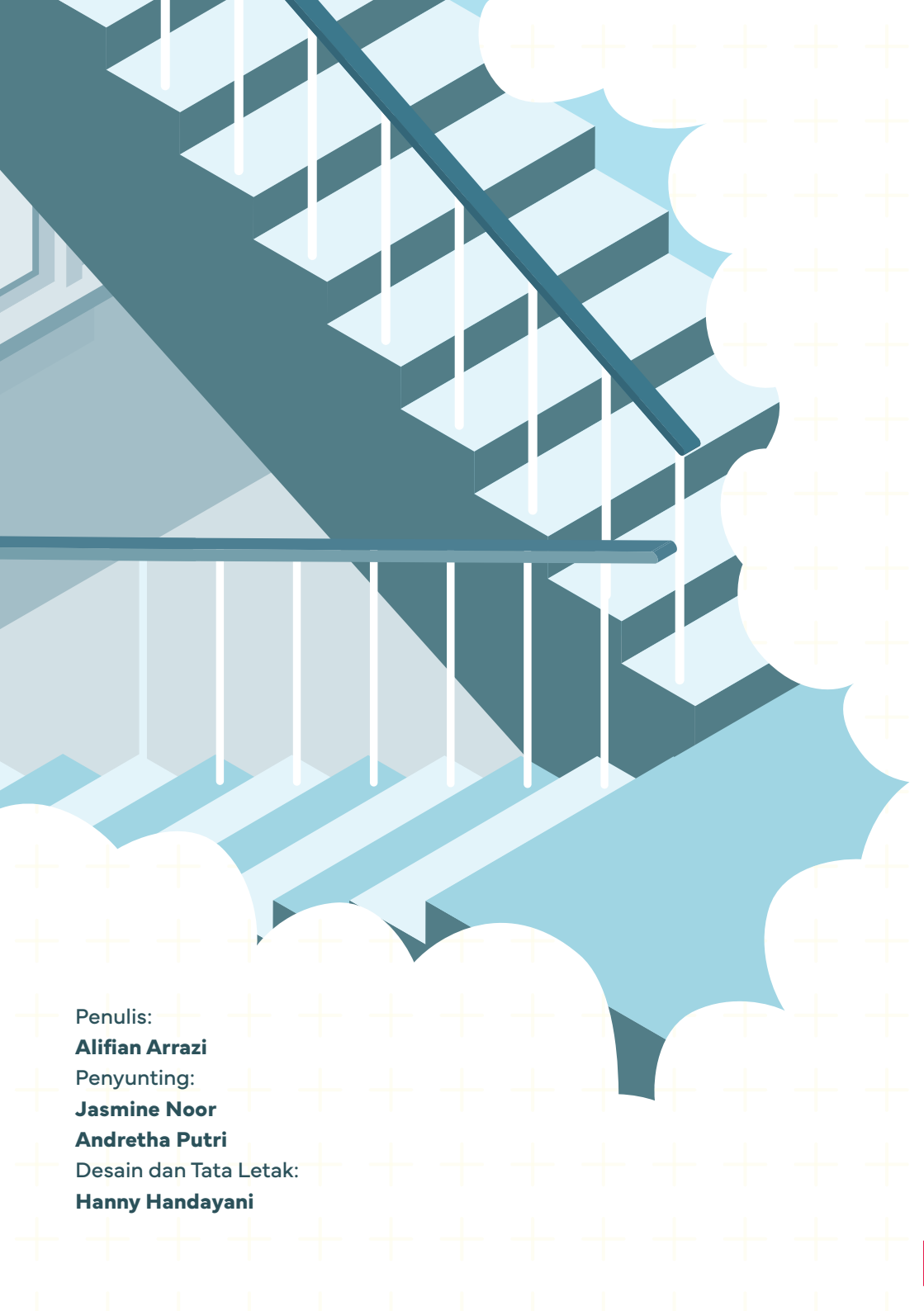


# Peran Design Thinking

## dalam Mengakselerasi

# Pendidikan di Negara Berkembang

**Studi Kasus GovTech Edu**



Penulis:

**Alifian Arrazi**

Penyunting:

**Jasmine Noor**

**Andretha Putri**

Desain dan Tata Letak:

**Hanny Handayani**



# Pendahuluan

Pada tahun 2008, seorang direktur eksekutif dari sebuah perusahaan konsultan inovasi (IDEO) menulis suatu kolom di *Harvard Business Review* yang berjudul *Design Thinking* (Brown, 2008). Tulisan tersebut menjadi pemicu masifnya arus utama pendekatan pemecahan masalah baru, yang bertumpu kepada imajinasi dan manusia, alih-alih hanya kepada cara pemecahan masalah rasional seperti pada era sebelumnya. *Design thinking* sendiri memiliki latar belakang dari paradigma industri dalam mendesain produk. Pendekatan ini menekankan kepada hadirnya kapasitas untuk mendesain secara eksperimental, pengetesan, hingga melakukan perbaikan secara inkremental terhadap produk yang telah dibuat. Asumsi utama yang hadir dalam konsep *design thinking* adalah penekanannya pada kepuasan pengguna dimana para desainer perlu untuk berempati pada pengguna, memiliki pemikiran yang ekspansif dalam memecahkan masalah, hingga selalu bereksperimen demi memberikan produk yang terbaik (Dorst, 2010, 2011).

Dalam kurun waktu ini, tren *design thinking* ini cukup banyak dipakai pada kalangan swasta, terlebih yang bergerak dalam bidang teknologi. Dengan fokus yang berada pada pengguna, setidaknya pendekatan *design thinking* berhasil membuat perusahaan agar dapat lebih dekat dengan pengguna. Fenomena *design thinking* ini tampaknya juga mulai diadopsi di dalam sektor pemerintahan (Mintrom & Luetjens, 2016). Pendekatan *design thinking* sedang mendapat sorotan di dalam lanskap pemerintahan karena dorongan dari diskursus administrasi mengenai ide *co-creation* dan munculnya lab eksperimen (Haug & Mergel, 2021; Komatsu et al., 2021; Osborne et al., 2016).

Tulisan ini akan berkontribusi dalam melihat lebih jauh bagaimana peran *design thinking* dalam memecahkan masalah pendidikan yang hadir di negara berkembang. Dengan mengambil studi kasus pada unit kerja Warung Teknologi (biasa dikenal sebagai GovTech Edu Indonesia) yang merupakan vendor dari Kementerian Pendidikan Indonesia, tulisan ini akan melihat bagaimana GovTech Edu mencoba memecahkan permasalahan pendidikan di negara berkembang dengan metode *design thinking*. Disamping itu, tulisan ini juga akan melihat bagaimana tantangan yang hadir ketika menerapkan pola pikir *design thinking* dalam memecahkan masalah publik. Terakhir, tulisan ini akan mengeksplorasi langkah yang dapat diambil oleh pemerintah maupun lembaga dalam menggunakan *design thinking* agar dapat menavigasi tantangan yang ada.

# Mengurai Permasalahan Pendidikan di Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang dengan topografi daerah kepulauan yang juga heterogen dalam bentang alam. Terdapat sekitar 16.771 pulau dengan beragam medan topografi yang juga beragam mulai dari pegunungan hingga perairan. Dengan kondisi geografis seperti ini, pendidikan berkualitas pada seluruh daerah merupakan tantangan yang perlu dihadapi oleh pemerintah Indonesia. Studi yang dilakukan oleh PISA dalam bidang Membaca, Sains, dan Matematika menempatkan pendidikan di Indonesia di urutan ke 74 dari 79 negara yang di survei (Schleicher, 2019). Disamping itu, beberapa kajian mengenai pendidikan di Indonesia sudah memetakan beberapa penyebab adanya permasalahan pendidikan mulai dari ketimpangan dalam pendidikan antar daerah; aksesibilitas pendidikan bagi kelompok pra-sejahtera; hingga tidak adanya insentif pemerintah bagi ekosistem pendidikan dan pendidik di Indonesia (Indonesia, 2021; Suryadarma & Jones, 2013).

Berdasarkan beberapa studi, hadirnya permasalahan pendidikan juga secara klasik disebabkan oleh tiga hal. Pertama, terdapat kualitas guru di Indonesia yang tidak efektif. Beberapa studi mengenai sistem pendidikan Indonesia telah menjelaskan bahwasannya guru di Indonesia tidak efektif karena: banyak memiliki absen, tidak memahami subjek materi, keterbatasan pedagogi hingga banyaknya beban administrasi (Bjork, 2004; Chang et al., 2013). Studi yang dilakukan oleh OECD pada sampel sekolah sekunder juga menunjukkan bahwasannya guru di Indonesia hanya mengajar 700 jam dibandingkan 1300 jam efektif (OECD Indicators, 2017).

Kedua, terdapat isu mengenai minimnya efektifitas penggunaan anggaran pendidikan yang telah disediakan oleh pemerintah Indonesia. Sejak 2003, pemerintah Indonesia telah mengalokasikan 20% dari anggaran nasional dan daerah untuk kepentingan pendidikan<sup>1</sup>. Walaupun begitu, anggaran yang sudah dialokasikan tersebut masih banyak digunakan secara tidak efektif. Penekanan penggunaan anggaran sekolah setidaknya banyak habis untuk kepentingan administratif seperti rapat hingga renovasi gedung. Terakhir, pendidikan di Indonesia juga sering dikritik karena adanya ketidakcocokan antara pendidikan dengan pasar kerja. Menurut beberapa ahli, pendidikan di Indonesia, terlebih di pendidikan tinggi, gagal dalam memproduksi kelas pekerja yang dapat langsung berkontribusi di pasar kerja formal. Dalam studi kasus ini, ketiga permasalahan tersebut akan coba dipecahkan oleh GovTech Edu menggunakan pendekatan *design thinking*.

An illustration on the left side of the page features a dark blue graduation cap with a tassel, positioned above a stack of five books. The books have orange, white, and purple spines. A yellow bookmark is visible in one of the books. A yellow star is also present near the top of the stack. Above the books, there is a white line with a hook-like end, suggesting a design or process flow.

Ragam periode rezim pendidikan di Indonesia telah menggunakan berbagai cara dalam memecahkan masalah-masalah tersebut. Walaupun begitu, pendekatan teknologi dan juga *design thinking* nampaknya mulai diberi ruang ketika Nadiem Makarim, pendiri dari *startup* bisnis Gojek, dilantik sebagai Menteri Pendidikan. Ketika memimpin Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud), Nadiem mencoba membawa pendekatan pemecahan masalah yang mengedepankan data dan pola pikir *design thinking* seperti yang sebelumnya ia pakai ketika memimpin Gojek. Salah satu bukti yang dapat dilihat adalah kehadiran Warung Teknologi (biasa dikenal sebagai GovTechEdu) yang dibentuk untuk melakukan transformasi pendidikan dengan menggunakan pendekatan teknologi dan *design thinking*.

<sup>1</sup> Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.



# GovTech Edu: Interseksi dari Teknologi, Pemerintah, dan Mentalitas Kerja Startup Teknologi

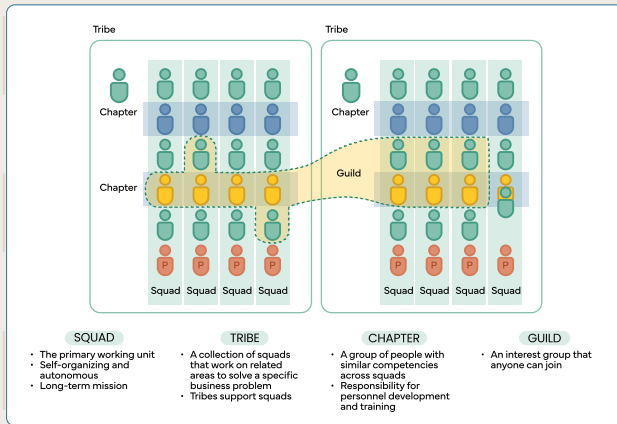
Warung Teknologi (biasa dikenal secara publik sebagai GovTech Edu) merupakan unit independen yang dibentuk oleh Telkom Indonesia dan berada di bawah Direktorat *Digital Business and Technology*. Kini, tim GovTech Edu kini berjumlah lebih dari 300 orang dengan pengalaman kerja di perusahaan teknologi hingga multinasional. GovTech Edu yang dibentuk juga banyak dipimpin oleh individu-individu yang merupakan lulusan perusahaan rintisan teknologi. Untuk saat ini, GovTech Edu memproduksi tujuh produk yang menasar pada pemecahan masalah dalam tiap jenjang (DailySocial.id, 2022).

| No. | Nama Produk     | Kegunaan Produk                                                                                                     | Total Pengguna                                                                                          | Muara Program                                           |
|-----|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1.  | Merdeka Belajar | Platform <i>Learning Management System</i> dengan tujuan untuk membantu guru dalam mengajar sesuai kemampuan murid. | 2,7 juta pengguna aktif di situs dan aplikasi.                                                          | Pemberdayaan guru, murid, tenaga pendidik, hingga guru. |
| 2.  | AkunBelajar     | Akun resmi untuk akses berbagai program dan teknologi yang dibuat oleh Kemendikbudristek.                           | 9 juta akun yang mencakup ragam elemen mulai dari: murid, guru, tenaga pendidik, hingga kepala sekolah. |                                                         |

| No. | Nama Produk      | Kegunaan Produk                                                                                                                                                                                             | Total Pengguna                                                                                                     | Muara Program                                                    |
|-----|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 3.  | Rapot Pendidikan | Dasbor yang membantu pihak sekolah membenahi kualitas sekolah sesuai dengan kompilasi berbagai data yang diolah menjadi lebih dari 280 indikator.                                                           | Terhubung dengan lebih dari 100 ribu satuan pendidikan, 30 dinas pendidikan provinsi dan 475 dinas kabupaten/kota. | Memperbaiki tata kelola sekolah yang ada di Indonesia.           |
| 4.  | Arkas            | Aplikasi tata kelola anggaran sekolah yang terintegrasi dengan data pusat dan regulasi untuk membantu proses administrasi sekolah.                                                                          | Terhubung dengan lebih dari 100 ribu satuan pendidikan, 30 dinas pendidikan provinsi dan 475 dinas kabupaten/kota. |                                                                  |
| 5.  | TanyaBOS         | Forum tanya jawab seputar penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).                                                                                                                                | Terdapat 3 ribu topik yang didiskusikan dalam forum tersebut.                                                      |                                                                  |
| 6.  | SIPLah           | Platform pengadaan yang terintegrasi dengan mitra <i>e-commerce</i> dan puluhan ribu penyedia barang dan jasa.                                                                                              | Terhubung dengan lebih dari 100 ribu satuan pendidikan, 30 dinas pendidikan provinsi dan 475 dinas kabupaten/kota. |                                                                  |
| 7.  | Merdeka Belajar  | Platform untuk membantu persiapan karir bagi mahasiswa melalui berbagai pengalaman di luar kampus, penyediaan akses ke mitra industri dan organisasi, hingga kesempatan untuk melakukan pertukaran pelajar. | 700.000 mahasiswa teregistrasi, 2655 perguruan tinggi berpartisipasi, hingga 2700 mitra industri.                  | Memperbaiki hubungan antara kampus dan pasar kerja di Indonesia. |



Dalam menciptakan program tersebut, GovTech Edu bekerja secara daring dengan tipe organisasi struktur kerja matrix yang juga cukup banyak mengadopsi dari model organisasi perusahaan teknologi seperti Spotify. Dengan model ini, individu terbagi menjadi kedalam tiga struktur secara bersamaan. Pada struktur yang pertama, individu masuk kedalam *squad* yang merupakan unit kerja utama dalam mengerjakan suatu program. Biasanya, dalam satu *squad*, terdapat beberapa individu yang berasal dari ragam latar belakang. Selain tergabung kedalam *squad*, individu juga termasuk kedalam *chapter* yang merupakan suatu akumulasi dari individu yang memiliki latar belakang pekerjaan serupa. Selanjutnya, terdapat *tribe* yang memfasilitasi pertukaran informasi dan pekerjaan dalam suatu pembahasan lingkup kerja. Terakhir, terdapat *guild* yang secara informal merupakan ruang pertukaran antar *tribe* yang ada. Walaupun terlihat seperti memiliki banyak tingkatan, tetapi riset dari Harvard Business Review telah menjelaskan bahwa bentuk organisasi ini membuat anggota tim lebih cepat dalam membuat dan melakukan skalabilitas terhadap program (Mankins & Garton, 2017).



Gambar 1. Struktur Organisasi Matriks yang ada di Perusahaan Teknologi. Sumber: Boston Consulting Group.

Hal yang menjadi menarik dari kehadiran GovTech Edu adalah adanya pola kerja yang sangat berbeda dari pemerintah pada umumnya dalam menciptakan program dari kebijakan. Perbedaan ini diawali dengan penelitian kualitatif yang dilakukan untuk melihat pengguna dari segi persona hingga perjalanan dalam menggunakan produk. Nantinya, riset kualitatif tersebut akan dicek dengan eksperimen kuantitatif yang memiliki variabel kontrol sekaligus hipotesis untuk melihat sejauh mana efektivitas dari penglihatan kualitatif tersebut teruji. Selanjutnya, hasil dari penelitian kuantitatif yang telah didesain tersebut akan menjadi masukan dalam mengiterasi produk yang telah dibuat. Oleh GovTech Edu, konsep eksperimen ini salah satunya digunakan dalam mendesain perjalanan belajar pada platform Merdeka Mengajar di produk Pelatihan Mandiri.

Dalam satu siklus, pembuatan program, eksperimen, hingga iterasi ulang dari suatu program dapat dilakukan dalam waktu satu sampai empat minggu. Nyatanya, pendekatan eksperimen yang bercorak *design thinking* sangat jarang dipakai dalam membuat program dari suatu kebijakan. Kehadiran teknologi dan penerapan pemecahan masalah *design thinking* juga dapat sangat mempercepat proses pembuatan program yang tepat guna tanpa perlu mengadakan evaluasi rutin program secara konvensional yang dilakukan setiap satu tahun hingga lima tahun setelah program tersebut berjalan. Hal ini mengimplikasikan bahwa program yang dibuat dengan metode *design thinking* seringkali lebih terlihat dan biasanya tidak memerlukan sosialisasi intensif dari pemerintah untuk mendapatkan adopsi yang luas.

# Ketika Desain Bertemu Kekuasaan



Dengan keunggulannya yang bermuara pada pendekatan fokus pengguna hingga kemampuan untuk melakukan skalabilitas yang cepat, *design thinking* nampaknya juga punya kelemahannya tersendiri. Seminggu setelah GovTech Edu dipaparkan sebagai suatu inovasi transformatif negara berkembang pada acara Transforming Education Summit di markas PBB, menteri Nadiem langsung mendapat teguran oleh anggota DPR-RI Komisi X ketika menghadiri rapat kerja (The Jakarta Post, 2022). Berbeda dengan penerapan *design thinking* di sektor swasta yang jarang diintervensi secara politis, teguran tersebut menjadi bukti bahwa produk yang dihasilkan dari GovTech Edu tidak dapat dilepaskan dari konteks politik yang ada.



Dengan pendekatan *design thinking* yang mengedepankan pemecahan masalah dengan berfokus pada pengguna, terdapat hal yang jarang dilihat oleh pendukung *design thinking* dalam membuat keputusan, yaitu dinamika politik (Lewis et al., 2020). Lebih jauh lagi, nampaknya *design thinking* belum dapat melihat nilai yang ada secara sosial. Dalam konteks studi kasus yang dihadirkan, nilai yang terbaca pada penggunaan *design thinking* dalam memecahkan masalah adalah efektivitas dan efisiensi. Padahal, pendidikan di Indonesia juga sangat berkaitan dengan nilai lainnya seperti kesopanan sampai dengan kesusilaan. Nilai ini jarang disorot dalam pemecahan masalah berjenis *design thinking* akibat kesulitan dalam melihat nilai tersebut pada pengguna jika menggunakan produk yang telah dibuat.

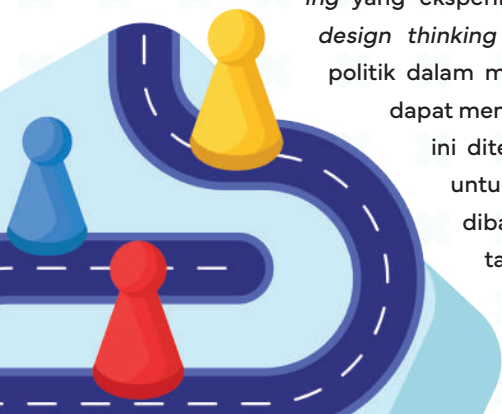
Disamping itu, *design thinking* juga membutuhkan kepemimpinan yang kuat dalam menjalankan program tersebut, terlebih apabila individu didalam organisasi tersebut belum terbiasa. Dengan coraknya yang menekankan kepada eksperimen, kreativitas, hingga skalabilitas dengan cepat; setidaknya implementasi program yang berjenis *design thinking* sangat berbeda dengan pembuatan program birokrasi yang konvensional dan cenderung taat prosedur hukum yang berlaku. Permasalahannya, proporsi birokrasi konvensional yang ada di kementerian dan juga vendor yang menggunakan pendekatan *design thinking* sangat timpang secara proporsi individu. Atas dasar ini, tegangan antara birokrasi dan vendor pemerintah dapat terbangun. Oleh karena itu, pemimpin kementerian perlu memberikan ruang sekaligus menjembatani tegangan supaya kedua belah pihak dapat dioptimalisasi pada bidangnya masing-masing.

# Langkah Kedepan Design Thinking di Sektor Publik

*Design thinking* memiliki potensi yang sangat besar untuk memecahkan masalah sosial dengan pendekatan yang cenderung berbeda dari pendekatan rasional teknokratis. Dengan *design thinking*, pembuat kebijakan dapat melihat dengan empati bagaimana pengguna dapat secara maksimal menggunakan produk tersebut. Kesuksesan penggunaan *design thinking* juga harus dilengkapi dengan langkah strategis yang perlu dibangun.

Pertama, *design thinking* juga tidak bisa dipakai dalam memecahkan masalah secara seutuhnya dalam mendesain solusi di sektor publik. Pemecahan masalah publik tidak pernah terlepas dari faktor politik dan nilai yang jarang dilihat oleh penganut *design thinking*. Dengan juga melihat faktor tersebut, para penganut *design thinking* bukan hanya dapat membuat produk yang efisien kepada pengguna, tetapi juga efektif secara politis (Mintrom & Luetjens, 2016). Oleh karena itu, pendekatan ini juga perlu melihat dan menjembatani tegangan antara politik dan nilai yang ada supaya dapat menghasilkan produk yang bertahan lama.

Selanjutnya, penganut *design thinking* dan penciptaan teknologi juga perlu melakukan skalabilitas program secara masif sebelum terjadi pergantian kepemimpinan secara politik. Adanya diksi “ganti menteri-ganti kebijakan” seharusnya membuat kelompok designer sangat takut. Hal ini dikarenakan corak *design thinking* yang eksperimental sekaligus juga risiko politik dari cara *design thinking* ini yang besar. Ketidakmampuan pemimpin politik dalam memahami cara kerja *design thinking* sejatinya dapat membuat program yang menggunakan pendekatan ini diterminasi. Oleh karena itu, skalabilitas program untuk mencapai titik kritis (*critical mass*) perlu dibangun agar program tersebut memiliki daya tawar untuk dilanjutkan kepada masyarakat.



# Kesimpulan

Tulisan ini memperlihatkan bahwa pendekatan *design thinking* dapat diaplikasikan untuk menciptakan program berskala nasional yang ada di negara berkembang. Adanya permasalahan struktural mengenai pendidikan di Indonesia yang meliputi: (1) kualitas guru dan pengajaran yang tidak efektif; (2) dana pendidikan yang digunakan tidak optimal; hingga (3) ketidakcocokan pendidikan dengan pasar kerja yang terjadi di bangku kuliah dicoba diselesaikan dengan pendekatan *design thinking*. Sebagai institusi yang menjadi vendor dari Kemendikbud dalam memecahkan masalah tersebut, GovTech Edu telah membuat sekitar 7 program nasional yang memiliki jutaan pengguna maupun ribuan institusi yang terkait di program. Dengan fokusnya yang melihat pengguna, eksperimen, hingga perbaikan berkelanjutan; pendekatan *design thinking* yang dilakukan GovTech Edu dapat mempercepat dan melakukan perubahan dalam pembuatan program yang biasa dilaksanakan secara konvensional di Indonesia.

Walaupun cukup berhasil dalam mentransformasi pendidikan, tulisan ini juga menyoroti penggunaan praktik *design thinking* pada sektor publik. Pertama, *design thinking* tidak dapat melepaskan dirinya dari lanskap politik dimana tempat pembuatan kebijakan terjadi. Hal ini dapat membuat pendekatan *design thinking* jarang melihat aspek politis maupun aspek saluran nilai dari sebuah keputusan. Disamping itu, untuk menghadirkan *design thinking* di sektor publik, dibutuhkan kepemimpinan yang kuat. Hal ini dikarenakan praktik *design thinking* sangat lekat dengan eksperimentasi, kreativitas, dan skalabilitas bukan merupakan kultur yang ada di birokrasi. Oleh karena itu, untuk menghadapi hal tersebut, *design thinking* apabila dipraktikkan di sektor publik seharusnya juga tidak dipakai secara parsial. Selanjutnya, untuk tetap melanjutkan keberlanjutan program berjenis *design thinking*, sejatinya skalabilitas dalam mencapai titik massa kritis (*critical mass*) juga perlu dicapai agar ketika kepemimpinan berganti, program yang menggunakan pendekatan *design thinking* tetap hadir.



# Daftar Pustaka

- Bjork, C. (2004). Decentralisation in education, institutional culture and teacher autonomy in Indonesia. *International Review of Education*, 50(3), 245–262.
- Brown, T. (2008, June 1). Design Thinking. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
- Chang, M. C., Al-Samarrai, S., Shaeffer, S., Ragatz, A. B., De Ree, J., & Stevenson, R. (2013). *Teacher reform in Indonesia: The role of politics and evidence in policy making*. World Bank Publications.
- DailySocial.id, M. N. I. (n.d.). *Dekonstruksi GovTech Edu, Unit Edtech Telkom untuk Mendukung Ekosistem Pendidikan Indonesia* | DailySocial.id. Retrieved October 22, 2022, from <https://daily-social.id/post/govtech-edu-telkom-pendidikan-indonesia>
- Di Gropello, E., Kruse, A., & Tandon, P. (2011). *Skills for the labor market in Indonesia: Trends in demand, gaps, and supply*. World Bank Publications.
- Dorst, K. (2010). The nature of design thinking. *Design Thinking Research Symposium*.
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532.
- Haug, N., & Mergel, I. (2021). Public value co-creation in living labs—Results from three case studies. *Administrative Sciences*, 11(3), 74.
- Indonesia, A. B. P. E. N. (2021). Education and Social Mobility For Orang Asli Papua. *PCD Journal*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.22146/pcd.v9i2.3313>
- Komatsu, T., Salgado, M., Deserti, A., & Rizzo, F. (2021). Policy labs challenges in the public sector: The value of design for more responsive organizations. *Policy Design and Practice*, 4(2), 271–291.
- Lewis, J. M., McGann, M., & Blomkamp, E. (2020). When design meets power: Design thinking, public sector innovation and the politics of policymaking. *Policy & Politics*, 48(1), 111–130.
- Mankins, M., & Garton, E. (2017). How Spotify balances employee autonomy and accountability. *Harvard Business Review*, 95(1).

Mintrom, M., & Luetjens, J. (2016). Design thinking in policymaking processes: Opportunities and challenges. *Australian Journal of Public Administration*, 75(3), 391–402.

OECD Indicators. (2017). *Education at a Glance 2017*. OECD Indicators.

Osborne, S. P., Radnor, Z., & Strokosch, K. (2016). Co-production and the co-creation of value in public services: A suitable case for treatment? *Public Management Review*, 18(5), 639–653.

Schleicher, A. (2019). PISA 2018: Insights and Interpretations. *Oecd Publishing*.

Suryadarma, D., & Jones, G. W. (2013). *Education in Indonesia*. Institute of Southeast Asian Studies.

The Jakarta Post. (2022). *Nadiem clarifies “shadow organization” comment after backlash*. The Jakarta Post. <https://www.thejakartapost.com/indonesia/2022/09/28/nadiem-clarifies-shadow-organization-comment-after-backlash.html>





### **Center for Digital Society**

Faculty of Social and Political Sciences  
Universitas Gadjah Mada  
Room BC 201-202, BC Building 2nd Floor,  
Jalan Socio Yustisia 1  
Bulaksumur, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Phone : (0274) 563362, Ext. 116  
Email : [cfds.fisipol@ugm.ac.id](mailto:cfds.fisipol@ugm.ac.id)  
Website : [cfds.fisipol.ugm.ac.id](http://cfds.fisipol.ugm.ac.id)

 [facebook.com/cfds.ugm](https://facebook.com/cfds.ugm)  
 [@cfids\\_ugm](https://wa.me/cfids_ugm)

 [Center for Social Society \(CFDS\)](https://www.linkedin.com/company/Center-for-Social-Society-(CFDS))  
 [@cfids\\_ugm](https://twitter.com/cfids_ugm)

 [Cfids\\_ugm](https://www.instagram.com/Cfids_ugm)  
 [CFDS UGM](https://www.youtube.com/CfidsUGM)